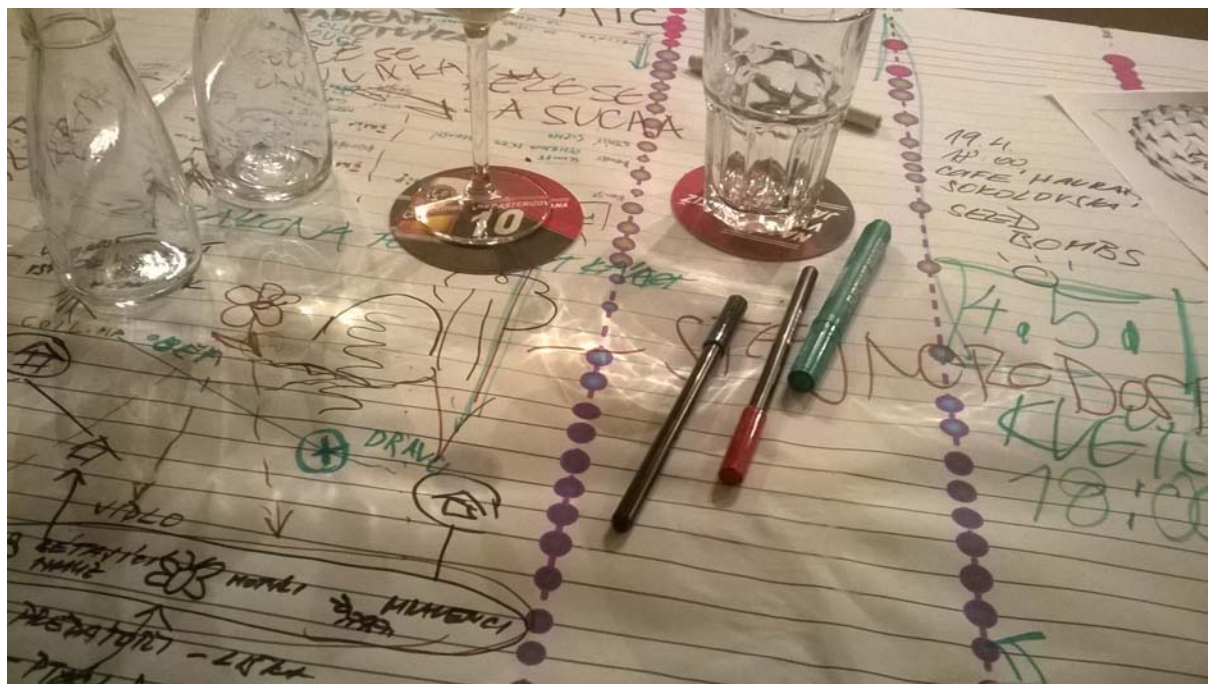


Trans-Co-Design:

Časově založená eko-systemická performance

Marie Davidová, MArch.

Founding Member and Chair of Collaborative Collective, z.s.; PhD Research Fellow at the Faculty of Art and Architecture at the Technical University of Liberec and the Faculty of Architecture at the Czech Technical University in Prague; Guest Studio Course Leading Teacher at the Faculty of Art and Architecture at the Technical University of Liberec, Czechia, md@collcoll.cc



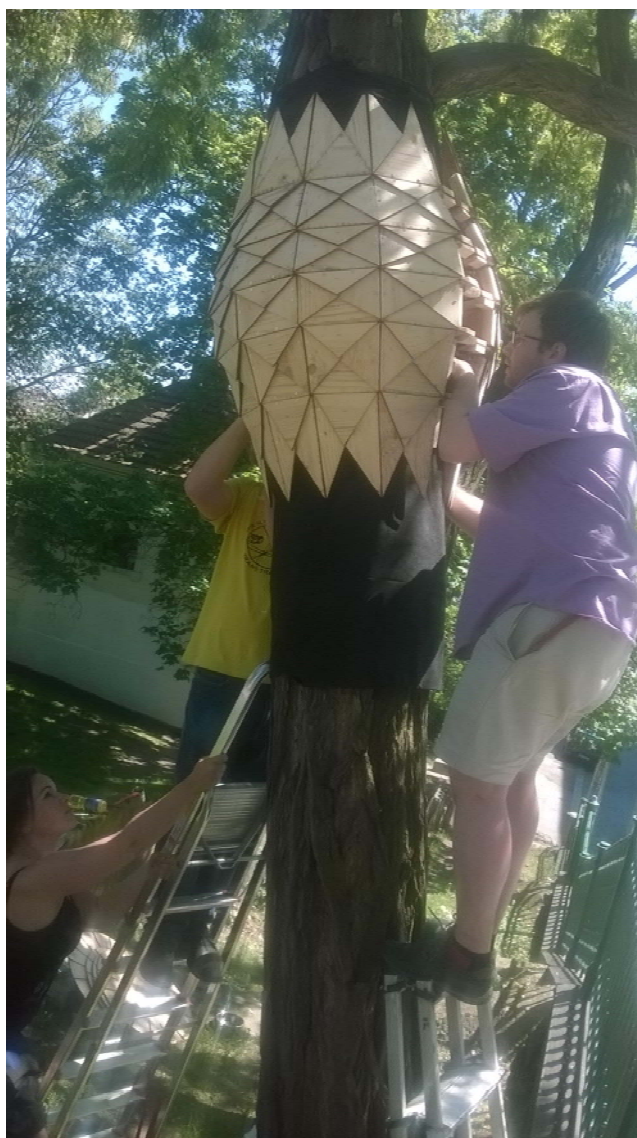
Obrázek 1: Komunitní GIGA-mapování projektu COLridor pro podporu místního eko-systému v lokální restauraci (foto: Davidová 2017)

Nacházíme se v období silných sociálních změn kdy se životní prostředí a s ním související demokracie ocitají na tenkém ledě. Společnost ve světě je rozdělená na dva tábory, jeden volající po větší míře participace a udržitelnosti, druhý tihne k diktatuře a zneužívání přírodních zdrojů. Jejich krystalizace vede k následné migraci obyvatel, která tyto skupiny ještě více rozděluje. V komplexitě tohoto současného světa je pro architekty nevyhnutelné přehodnotit svoji roli. Transdisciplinární kolaborativní praxe se začínají stále více obracet k širšímu spektru zúčastněných stran, a to především k veřejnosti. Tím se tyto procesy mění v co-design. To znamená spolunavrhování se zainteresovanými aktéry, především s koncovými uživateli (Sanders & Stappers, 2008). Podíváme-li se na tyto aktéry v *architektuře z ne-antropocentrického pohledu* (Hensel, 2013), musíme zahrnout i ostatní biotické a abiotické členy eko-systému, jako jsou například rostliny, živočichové, či klimatictí činitelé. Design už není o formě, ale o jejich *performanci* (Leatherbarrow, 2013), či *interakci* (Davidová, 2009). Jedná se tedy o tak zvané *časově založený design*, definovaný počátkem milénia Sevaldsonem (Sevaldson, 2004). Časově založený design, či design v čase, je stále se vyvíjející proces bez konečného výsledku, kdy dílčí výsledky jsou vlastně prototypy v plném měřítku či v primárním obsahu, modifikované v čase. Ve veřejném prostoru můžou zásadnější pozitivní sociální změnu vyvolat spíše *městské prototypické intervence* (Davidová, 2004; Doherty, 2005), které svému okolí dávají možnost podílet se na jejich vývoji a vlastně realizaci, než shora definovaný *master plan*. I ty můžou mít svůj základ v co-designu. *Co-design*, na rozdíl od participace umožňuje aktivní navrhování účastníků oproti pouhému se vyjádření k navrženým řešením (Sanders & Stappers, 2008).

Já a mí kolegové jako nástroj pro takový proces používáme *GIGA-mapování* (Davidová, 2014; Sevaldson, 2011, 2015), tedy mezioborové, vizuální diagramování komplexity vztahů mezi předměty diskuse (viz Obrázek 1). Dále pak následují prototypické intervence. Ty se chovají, utváří, vyvíjí a zároveň vyhodnocují a přenavrhují v čase. Jejich cílem je společné soužití mezi druhy a fyzickými činiteli v rámci eko-systému. Například dřevěná, responsivní stěna Ray skrze své osídlení řasami spolunavrhuje a spoluvytváří jak prototyp samotný, tak jeho performanci (viz Obrázek 2).



Obrázek 2: Prototyp Ray2, Klimaticky responsivní stěna větrající za sucha a uzavírající se za vlhka skrze borcení, která je osídlená řasami které modifikují její performanci skrze odsávání vlhkosti ze dřeva. Všimněte si také distribuce osídlení řas podle nejvlhčích částí formální stránky prototypu. Vzniká tak interakce mezi performancí formy, živým osídlením a mikro-klimatem (foto: Davidová 2017)



Tuto stěnu nyní aplikujeme na hmyzích hotelech *TreeHugger* v centru Prahy (viz Obrázek 3) pro podporu bio-topu na Nuselských schodech v projektu *COLridor* (Davidová, 2017). Díky vytvoření *klimatické pohody* pro hmyz vytvoříme *jedlou krajinu* (Davidová, Zatloukal, & Zimová, 2017) pro místní netopýry a ptáky. Projekt je kolaborativně, transdisciplinárně navrhován s komunitou a dalšími, zainteresovanými aktéry. Ale ti koneční vyvinou projekt až svým obydlením a sociální interakcí. Ta bude podpořena festivalem *EnviroCity* (Davidová & Kernová, 2016), kde se multi-žánroví vystupující musí právě svou performancí ze svého oboru, ať už se jedná o tanečnice nebo ekoložky či političky, vyjádřit k projektu *COLridor*. Nasbíraná data pak budou použita k jeho dalšímu vývoji.

Tento projekt má za cíl zabránit developmentu v lokalitě a zároveň vytvořit porozumění komunity, že i městské prostředí je nedílnou součástí eko-systému. Je to příklad, jak se staví politika a komunitní společnost naskrz rostlinnými a živočišnými druhy a fyzickým klimatickým prostředím odspodu.

Obrázek 3: *TreeHugger*, hmyzí hotel pro projekt *COLridor* využívající performance responsivního dřeva (foto: Davidová 2017)

Fúze takovýchto časově založených systemických procesů, kdy výsledky jsou prototypy, které jsou vyvíjeny a odehrávány biotickými i abiotickými aktéry mě vedla k ratifikaci nového pole designu:
Systemic Approach to Architectural Performance.

Reference:

- Davidová, M. (2004). Gary Doherty: On Spatial Dialogues. *Stavba*, 5(6), 18.
- Davidová, M. (2009). Exploring Environmental Dimensions: On Sustainability as an Architectural Problem: Why It Is Not Enough To Discuss Space and Time Only. In B. Sevaldson (Ed.), *Nordes 2009 - Engaging Artifacts* (pp. 1–4). Oslo: Oslo School of Architecture and Design. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/307958364_Exploring_Environmental_Dimensions_On_Sustainability_as_an_Architectural_Problem_Why_It_Is_Not_Enough_To_Discuss_Space_and_Time_Only
- Davidová, M. (2014). Generating the Design Process with GIGA-map: The Development of the Loop Pavilion. In B. Sevaldson & P. Jones (Eds.), *Relating Systems Thinking and Design 2014 Symposium Proceedings* (pp. 1–11). Oslo: AHO. Retrieved from http://systemic-design.net/wp-content/uploads/2015/03/MD_RSD3_GeneratingtheDesignProcesswithGIGA-map.pdf
- Davidová, M. (2017). COLridor. Retrieved March 31, 2017, from <https://www.facebook.com/COLridor/>
- Davidová, M., & Kernová, M. (2016). EnviroCity - Facebook. Retrieved April 1, 2016, from <https://www.facebook.com/enviocity/>
- Davidová, M., Zatloukal, J., & Zímová, K. (2017). Responsive Transformer: The Bio-Robotic Adaptive Architecture. In F. Mahbub, S. Uddin, & M. A. Khan (Eds.), *International Design Conference: DESIGN EVOLUTION [Education and Practice]* (pp. 1–8). Karachi: Indus Valley School of Art and Architecture. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/313759423_Responsive_Transformer_The_Bio-Robotic_Adaptive_Architecture
- Doherty, G. (2005). Prototypes in Pinkenba. In *Nordes 2005 - In the Making* (Vol. 0, pp. 1–5). Copenhagen: Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture. Retrieved from <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/article/view/262/245>
- Hensel, M. (2013). *Performance-Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment* (1st ed.). West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.
- Leatherbarrow, D. (2013). Foreword. In M. Hensel (Ed.), *Performance Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment* (1st ed., pp. 9–11). West Sussex: Wiley.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sevaldson, B. (2004). Designing Time: A Laboratory for Time Based Design. In *Future Ground* (pp. 1–13). Melbourne: Monash University. Retrieved from <http://www.futureground.monash.edu.au/>
- Sevaldson, B. (2011). GIGA-mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. *Nordes '11: The 4th Nordic Design Research Conference*, 137–156. Retrieved from <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/article/view/104/88>
- Sevaldson, B. (2015). Gigamaps: Their role as bridging artefacts and a new Sense Sharing Model. In *Relating Systems Thinking and Design 4* (pp. 1–11). Banff: Systemic Design Research Network. Retrieved from <https://app.box.com/s/tsj7ewtcy9dr63knf64tvo3yrepzmzdov>